

**A OBRA KAFKIANA
EM *RESIDENT EVIL*:
REVELATIONS 2:
Convergência
intersemiótica
nos jogos eletrônicos**

Yann Dias da Silva Maia

Universidade Federal de Sergipe (UFS)

yanndsmaia@gmail.com

RESUMO: O presente trabalho analisa de que forma os elementos narrativos do conto literário *Na colônia penal* (1914), do escritor Franz Kafka, se relacionam com o jogo eletrônico *Resident Evil: Revelations 2* (2015), identificando as ressignificações de sentido a partir de convergências intersemióticas (PLAZA, 2013), que, por meio da tradução da linguagem escrita para a audiovisual, contribuem para a construção de uma nova narrativa no suporte digital-eletrônico.

PALAVRAS-CHAVE: intersemiose; literatura e jogos eletrônicos; Franz Kafka.

ABSTRACT: The present work analyzes how the narrative elements of the literary tale *Na colônia penal* (1914), by the writer Franz Kafka, are related to the electronic game *Resident Evil: Revelations 2* (2015), identifying the resignifications of meaning from intersemiotic convergences (PLAZA, 2013), which, through the translation of written language into audiovisual, contribute to the construction of a new narrative in digital-electronic support.

KEYWORDS: intersemiosis; literature and electronic games; Franz Kafka.

INTRODUÇÃO

Nosso interesse com este trabalho é demonstrar de que forma a literatura se apresenta nas mídias digitais, especialmente nos jogos eletrônicos, apontando quais recursos semióticos constroem os múltiplos significados que ampliam e ressignificam os sentidos da obra de Franz Kafka. O primeiro episódio do jogo *Resident Evil: Revelations 2* (2015), que recebe o título “Colônia Penal”, constitui o *corpus* central desta reflexão, bem como o conto literário de Franz Kafka *Na colônia penal* (1914), em que pontuamos quais elementos narrativos, discursivos e imagéticos convergem a partir desses suportes.

1 A LITERATURA IMPOSSÍVEL NA COLÔNIA PENAL

Franz Kafka foi um dos principais escritores do início do século XX, que, assim como outros grandes autores da época, tematizou a angústia do homem moderno em suas obras. O tema, recorrente em toda a sua produção literária, é retratado na observação de Blanchot (1997) sob uma perspectiva muito peculiar, seja pela criação de um mundo distópico que transita entre o absurdo e o real, que acaba por testar os limites do que compreendemos ser a própria existência e a condição humanas; seja pelo retrato de cenários de profundo isolamento psicológico que transformam a narrativa em um conjunto de fatos incompreensíveis e injustificáveis, e que encontram seus sentidos divagando entre a tragédia inevitável, atraente ao leitor que busca a ordenação do caos instaurado, e a esperança, que acaba por contestar o fim da desordem e da crise instauradas por Kafka.

Diante dessas implicações, as tentativas de compreensão dos sentidos mobilizados pela literatura kafkiana exigem de nossa reflexão que sejam adotadas duas posturas de leituras de complexa associação: aquela em que nos preocupamos com os aspectos narrativos das histórias contadas, atendo-nos à superficialidade opaca desses universos distópicos; e aquela em que nos detemos aos significados que não podem ser compreendidos

se levarmos em consideração apenas as comparações da narrativa com o mundo real, muito menos se negarmos como parte imprescindível para a leitura de seus textos, o que nos leva a uma leitura impossível (BLANCHOT, 1997: 12).

Entretanto, mesmo se considerarmos essas duas perspectivas como indissociáveis e impossíveis à leitura de Kafka, não podemos afirmar a chegada a um resultado final ou a um produto artístico de semântica lapidada a partir dessa associação; muito menos atingir uma compreensão absoluta de sua obra, visto que isso é impossível, o que comprovamos se levarmos em consideração a completa inquietude da contemporaneidade frente ao universo kafkiano, que vem traduzindo exaustivamente seus elementos narrativos em novas narrativas literárias, filosóficas e artísticas, dentro dos mais variados suportes semióticos, como filmes, quadrinhos e jogos eletrônicos.

Por isso, devemos admitir que os sentidos labirínticos, em que nem a morte ou a esperança são a saída para a angústia instaurada, devem ser tratados como a finalidade dos textos de Franz Kafka. A não resolução e os processos infundáveis que nos conduzem ao impasse de um conflito não se constituem como o meio para se atingir um produto coerentemente lógico com base no real, como estamos comumente acostumados a tratar nos textos literários clássicos; mas, sim, o fim, que abrirá sua obra à infinidade de possibilidades em interpretações e traduções.

Retomando a ideia de uma literatura kafkiana que perpassa entre os espaços de isolamento e exaustão psicológica, comumente expressos sob a ótica da relação entre pai e filho, como em *Metamorfose* e *O veredicto*; e os conflitos de ordem social, em que se questionam os choques do anti-herói kafkiano com a jurisprudência e o mundo administrado, observáveis em obras como *O processo*, *O castelo* e *Na colônia penal* (CARONE, 2016), situamos nosso *corpus* dentro desse segundo escopo de obras. É importante ressaltar, no entanto, que a preocupação com o conflito paterno é uma constante em toda a obra de Franz Kafka. No entanto, ela é tratada através de perspectivas distintas dentro desses dois conjuntos.

A figura paterna, em Kafka, possui função punitiva, mas a punição é conduzida, nas primeiras obras citadas, pelo

arquétipo do pai de família, referindo-se às consequências das relações de poder e de autoridade dentro da instituição familiar; já no segundo conjunto de obras, essa figura se dilui (não por estar presente de maneira mais sutil ou mais fraca, mas por ter perdido a unidade figurativa da imagem do indivíduo paterno para ganhar um corpo onipresente), sob a forma da jurisprudência, do poder político-militar ou até mesmo sob a ideia do Deus morto, conferindo o sentido de que a sociedade como um todo está condenada, de alguma forma, ao julgamento de uma entidade punitiva e autoritária. Sobre essa ideia, Blanchot postula:

O Deus morto encontrou nessa obra uma espécie de revanche impressionante. Pois sua morte não o priva nem do seu poder nem da sua autoridade infinita, nem mesmo da sua infalibilidade: morto, ele é ainda mais terrível, mais invulnerável, num combate onde não existe mais a possibilidade de vencê-lo. É com uma transcendência morta que estamos lidando, é um imperador morto que representa o funcionário de *A muralha da China*, é na *Colônia Penal* o velho comandante defunto sempre presente através da máquina de tortura (BLANCHOT, 1997: 15).

Na colônia penal (1914) surge, portanto, como uma das principais narrativas kafkianas que pertence ao segundo conjunto de obras citadas, as quais se preocupam com a exploração de conflitos de cunho social, conferindo-lhe uma perspectiva ampla ao retrato da instauração da angústia no homem moderno. Nessa obra, deparamo-nos com uma narrativa que se passa em uma ilha tropical, que foi comandada por um regime autoritário, e que, já nas primeiras páginas, demonstra estar em decadência, com pouca adesão ou interesse por parte dos governantes atuais e de seus moradores. Em um primeiro momento, a obra descreve, com detalhamentos estruturais e funcionais, uma máquina de tortura e nos apresenta a quatro personagens que participam ativamente do enredo — o oficial, o explorador, o soldado e o

condenado; e um único que participa ocultamente da narrativa, o ex-comandante da ilha, que já está morto.

A máquina descrita caracteriza-se por ser um instrumento de tortura refinado, pensado e arquitetado pelo ex-comandante da ilha, de forma que o condenado tenha a sua sentença escrita na própria pele por meio de uma plataforma cortante a que chamam de rastelo. Dessa forma, o culpado não tem conhecimento sobre sua condição, muito menos sobre o que o levou a ser julgado, nem sobre sua sentença, para que ele apenas descubra, quando o rastelo desenhar em sua própria carne, durante doze horas seguidas, o motivo de sua condenação. Assim, são levantadas questões como a culpabilização do indivíduo, necessária ao funcionamento do sistema penal, e a eficiência ou não da punição violenta dos corpos, conduzidas pela figura do ex-comandante, que, fisicamente oculto na obra, ocupa o espaço do Deus morto a punir ainda mais severamente os condenados da ilha.

2 A PARTICULARIDADE DO SIGNO ESTÉTICO

Para analisarmos de que forma os elementos da narrativa kafkiana traduzem-se intersemioticamente no jogo eletrônico “*Resident Evil: Revelations 2*”, devemos, antes, nos valermos da noção peirciana tricotômica dos signos, destacando a particularidade do signo estético e sua importância no que diz respeito à capacidade de suspensão do movimento centrífugo do signo, configurando-se, fundamentalmente, como uma possibilidade de compreensão do conhecimento que ele pretende instaurar (PLAZA, 2013: 24).

Em primeiro lugar, devemos entender que o signo, e todo processo sígnico, opera pela relação triádica própria dos aspectos da linguagem, que se apresenta através das qualidades materiais dos signos, de seu objeto ou sua aplicação denotativa, e de seu significado ou função representativa. Nesse sentido, Julio Plaza (2013) defende que

[...] o signo é algo que, sob certo aspecto, representa alguma coisa para alguém, dirige-se a alguém, isto é, cria na mente dessa pessoa um signo equivalente ou talvez um signo mais desenvolvido. Este signo é o significado ou interpretante do primeiro signo. (PLAZA, 2013: 21).

A partir disso, temos que o signo, referindo-se a seu objeto, pode se configurar em três tipos: ícones, índices e símbolos. Os ícones são signos que acionam a semelhança factual entre o signo e suas qualidades, seu objeto e seu significado, possuindo, em relação a seu Objeto Imediato (objeto como é representado) uma significação sentimental, tal como específica da produção artística. Já no índice, o signo é determinado pelo seu Objeto Dinâmico (objeto no mundo), em uma relação real de contiguidade entre o signo e o objeto que representa. Os símbolos, por fim, são os signos que possuem uma relação direta com seu Objeto Dinâmico, mas que, para terem seus significados apreendidos, necessitam de uma convenção ou hábito para intermediar os processos de interpretação.

Dentro dessa tricotomia, é importante destacar a especificidade do signo estético que “[...] erige-se sob a dominância do ícone, isto é, como um signo cujo poder representativo apresenta-se no mais alto grau de degeneração porque tende a se negar como processo de semiose” (PLAZA, 2013: 24). Ora, se o signo necessariamente representa um objeto em princípio referencial, o signo estético, por sua vez, instaura a ideia da possibilidade, da indeterminação interpretativa, produzida pela relação de similaridade condicionada na mente através de processos de analogia. Sobre esses processos, Julio Plaza conclui:

Se o signo estético oblitera a referência a um objeto fora dele, então ele constrói esse objeto a partir de suas qualidades materiais como signo, pois que ele foge à representação, uma vez que esta função representativa não está em qualidade material, mas na relação de um signo com um pensamento. (PLAZA, 2013: 24).

Sendo assim, quando propomos interpretar uma tradução intersemiótica de uma obra literária, é preciso que entendamos que a linguagem conotativa é um tratado de possibilidades, que ganham contornos e instauram nela mesma a condição de objeto próprio, afinal, “em poesia, as equações verbais são elevadas à categoria de princípio constitutivo do texto” (JAKOBSON, 1999: 72). Isso quer dizer que os elementos gramaticais, tais como a sintaxe, morfologia, radicais, afixos e fonemas, do texto poético (e nesse caso consideramos todo texto literário) produzem uma significação própria através de relações de similaridade e contraste que só são possíveis pela transposição poética, no caso da tradução intralingual, ou pela tradução intersemiótica. Sobre isso, Jakobson postula:

Só é possível a transposição criativa: transposição intralingual — de uma forma poética a outra —, transposição interlingual ou, finalmente, transposição inter-semiótica — de um sistema de signos para outro, por exemplo, da arte verbal para a música, a dança, o cinema ou a pintura. (JAKOBSON, 1999: 72).

Tratamos aqui da tradução do sistema de signo literário para os jogos eletrônicos, compreendendo-os como uma forma de manifestação artística legítima, tipicamente dotados de uma linguagem principalmente visual, mas também sonora e textual, relacionados a uma experiência estética que permeia entre a narrativa e a realização mecânica, simulando ações das mais diversas atividades humanas. Nesse sentido, os games possuem uma particularidade que difere do cinema, por exemplo, quanto à recepção ativa do indivíduo, que não está presente nos filmes, uma vez que o produto desse tipo de manifestação já se encontra fechado. “No caso de um jogo, a recepção, o uso e/ou a apreciação, só são possíveis com participação ativa em algum nível, ou seja, a experiência de jogar inclui tomadas de decisão atravessadas pelas estéticas do jogo, suas narrativas e mecânicas” (OLIVEIRA, 2016: 12).

3 CONVERGÊNCIA INTERSEMIÓTICA NO JOGO *RESIDENT EVIL: REVELATIONS 2*

Resident Evil: Revelations 2 é um jogo *spin-off* da franquia *Resident Evil* (1996), produzido pela empresa japonesa Capcom, no ano de 2015. Conhecido por ser um dos mais influentes e um dos fundadores do gênero *survival horror*, o game explora as sensações provocadas pelo medo, através de uma experiência em que o jogador deve resolver quebra-cabeças e enfrentar inimigos letais para progredir na história e desvendar os mistérios de uma narrativa que, ao longo dos anos, construiu um universo vasto e complexo de tramas que abordam conflitos sociais e políticos em seu enredo.

A série *Revelations* surgiu como uma proposta de reaproximar a franquia de suas origens no terror, de forma paralela aos jogos principais, uma vez que os jogos canônicos da série vinham adotando aspectos mais relacionados aos jogos de ação, com uma dinâmica mais acelerada, reduzindo o número de quebra-cabeças e simplificando os mapas para que o ritmo de progressão do jogo acontecesse mais rapidamente. Além disso, essa franquia de *spin-offs*, que já conta com dois jogos, nasce com a intenção de fazer referências a elementos da literatura clássica. No primeiro jogo da série *Revelations*, a narrativa e alguns dos aspectos visuais baseiam-se na obra *A Divina Comédia*, de Dante Alighieri. O segundo jogo da franquia *Revelations* faz referências à obra e vida de Franz Kafka.

Apresentando-se em um formato inédito para a saga, *Resident Evil: Revelations 2* é dividido em quatro episódios que exploram a história de quatro protagonistas tentando sobreviver ao terror de uma ilha comandada por uma cruel supervisora. Na tentativa de desenvolver um método para atingir a imortalidade, a personagem Alex Wesker, que se declara uma grande admiradora de Franz Kafka, produz um vírus ao qual os protagonistas são expostos, e conduz experimentos que testam o limite do medo desses personagens, submetidos a condições grotescas e torturantes contra suas próprias vontades. Se sucumbirem ao

medo, eles tornam-se em monstros horrendos; se resistirem, tornam-se humanos superiores.

Cada episódio faz referência a uma conhecida obra de Kafka, mas, para além disso, outras obras são citadas em arquivos encontrados no jogo, bem como aspectos biográficos do autor. A divisão ocorre da seguinte forma: Episódio 1 – Na colônia penal; Episódio 2 – Contemplação; Episódio 3 – Julgamento (refere-se à obra *O Veredicto*) e, por fim, Episódio 4 – A Metamorfose. Sendo assim, os episódios constroem suas próprias relações com as obras às quais se referem, fazendo-se necessária uma análise individual e minuciosa para cada um deles. Esta reflexão se detém apenas sobre o primeiro episódio e sua relação com a respectiva obra, *Na colônia penal*.

3.1 O espaço

Nos primeiros momentos do Episódio 1, acompanhamos uma breve cena de apresentação das personagens Claire e Moira, que se encontram em uma confraternização da ONG antiterrorista “Terra Save”. A confraternização é brutalmente interrompida por homens armados que invadem o prédio onde ocorria a festa e levam as protagonistas inconscientes a um lugar misterioso, contra suas vontades. Em seguida, Claire desperta em uma cela de um lugar que muito se assemelha a uma prisão, sem carregar nenhum equipamento e com uma pulseira que emite uma luz verde em seu pulso. A partir desse momento, o jogador passa a assumir o controle da personagem. Essa pulseira afere o medo do indivíduo, e caso ela passe a emitir uma luz vermelha, a infecção pelo vírus ao qual eles foram expostos ocorrerá.



IMAGEM 1 – PAINEL DE ABERTURA DO EPISÓDIO 1.



IMAGEM 2 – CELAS DO PRIMEIRO CENÁRIO DO JOGO.

A ambientação construída reconstitui os sentidos do grotesco e já evocam os estímulos provocados pelo título da obra/episódio: afinal, a prisão é um lugar onde as pessoas que são julgadas pelos seus crimes cumprem suas penas. Por isso, no jogo, a colônia penal, em primeiro lugar, refere-se a um local de enclausuramento, fechado, propício a procedimentos de tortura, causando no jogador uma ansiedade por querer sair daquele ambiente o

mais rápido possível. No entanto, no fim do episódio, tomamos ciência de que os personagens se encontram numa ilha e que a colônia penal se refere a todo o local onde se desenvolvem as ações do jogo. Na narrativa de Kafka, por sua vez, não é claro se a colônia penal se trata propriamente da ilha, mas esta é uma leitura possível, uma vez que o meio pelo qual o personagem do explorador sai da colônia é em um barco:

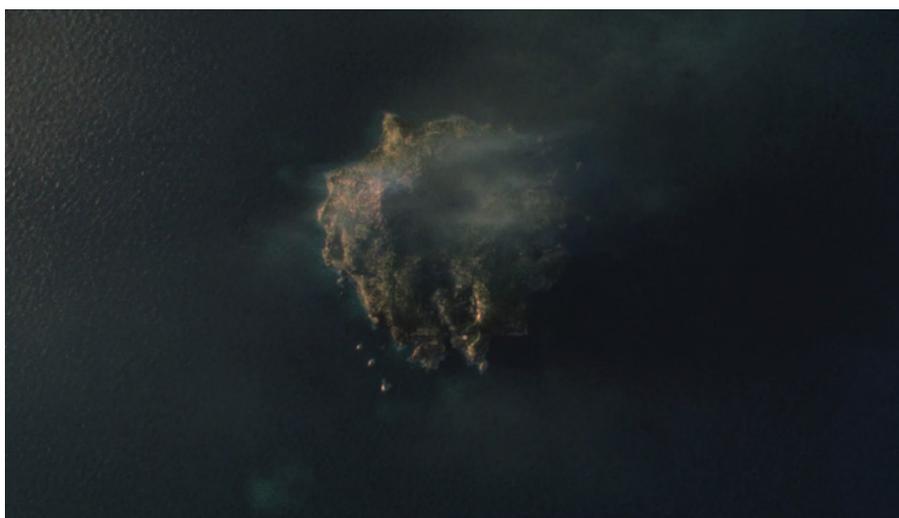


IMAGEM 3 – ILHA-CENÁRIO DO JOGO.

Enquanto o explorador negociava com um barqueiro a travessia até o navio a vapor, os dois desceram a escada a toda pressa, sem dizer nada, pois não ousavam gritar. Mas quando chegaram embaixo, o explorador já estava no barco e o barqueiro acaba de soltá-lo da margem. Ainda teriam podido saltar dentro da embarcação, mas o explorador ergueu do fundo do barco uma pesada amarra, ameaçou-os com ela e desse modo impediu que eles saltassem. (KAFKA, 2019: 70).



IMAGEM 4 – CHEGADA DE BARRY BURTON À ILHA.

Nesse momento, o jogador compreende que os personagens da trama estão condenados a serem punidos em um espaço maior que o da prisão, o qual antes acreditavam ser a extensão completa da colônia penal. Esta é, na verdade, toda uma ilha comandada por uma supervisora, que se aproxima da função do ex-comandante de *Na colônia penal*: os personagens, tanto do jogo quanto do livro são afetados diretamente pelas ações dessas figuras superiores que não se apresentam de maneira física no decorrer das obras, mas detêm poder sobre a vida dos personagens e conduzem, através de suas posições de poder, o desenvolvimento das tramas. O desejo de fuga dos moradores da colônia, flagrado no excerto citado anteriormente, confirma a possibilidade de que toda a extensão desse espaço era também punitivo e opressor, desconfortável, angustiante.

Em suma, a obra kafkiana dita o tom do espaço não só do primeiro episódio do jogo, mas de todos os desdobramentos seguintes, uma vez que as ações dos personagens, por toda a trama, se passam dentro do espaço da colônia penal. Nesse sentido, concluímos que o jogo propõe a realização e construção de todo seu espaço baseando-se na narrativa do conto de Kafka que, por sua vez, constrói seu espaço por meio de pontos específicos, deixando boa parte da ambientação e todo o funcionamento da colônia como um trabalho dirigido à imaginação do leitor.

3.2 A máquina

A narrativa de *Na colônia Penal* é centrada na descrição de uma máquina de tortura, capaz de imprimir a sentença de um condenado em sua pele, fazendo com o que o indivíduo apenas tome conhecimento do motivo da sua condenação quando sentir o dispositivo circunscrevê-lo na carne. O dispositivo é descrito da seguinte forma:



IMAGEM 5 – DISPOSITIVO DE TORTURA.

Como se vê, ele se compõe de três partes. Com o correr do tempo surgiram denominações populares para cada uma delas. A parte de baixo tem o nome de cama, a de cima de desenhador e a do meio, que oscila entre as duas, se chama rastelo. [...] As agulhas estão dispostas como as grades de um rastelo e o conjunto é acionado como um rastelo, embora se limite a um mesmo lugar e exija muito maior perícia. Aliás o senhor vai compreender logo. Aqui sobre a cama coloca-se o condenado. Quero no entanto primeiro descrever o aparelho e só depois fazê-lo funcionar eu mesmo. Aí o senhor poderá acompanhá-lo melhor. No desenhador há uma

engrenagem muito gasta, ela range bastante quando está em movimento, nessa hora mal dá para entender o que se fala; aqui infelizmente é muito difícil obter peças de reposição. Muito bem: como eu disse, esta é a cama. Está totalmente coberta com uma camada de algodão, naturalmente nu; aqui estão, para as mãos, aqui para os pés e aqui para o pescoço, as correias para segurá-lo firme. Aqui na cabeceira da cama, onde, como eu disse, o homem apoia primeiro a cabeça, existe este pequeno tampão de feltro, que pode ser regulado com a maior facilidade, a ponto de entrar bem na boca da pessoa. Seu objetivo é impedir que ela grite ou morda a língua. Evidentemente, o homem é obrigado a admitir o feltro na boca, pois caso contrário as correias do pescoço quebram sua nuca. (KAFKA, 2019: 32-33).

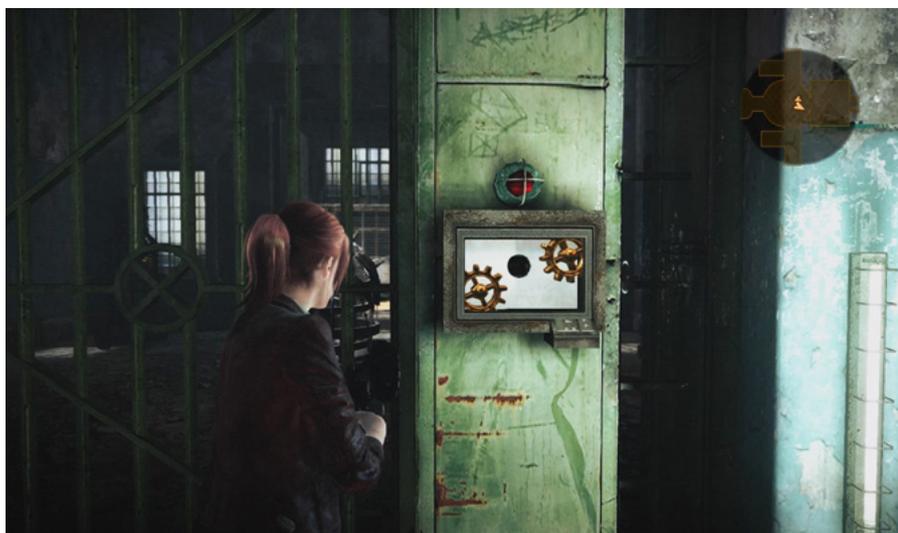


IMAGEM 6 – ENGRENAGEM DA PORTA DE SAÍDA.

Pela descrição minuciosa do dispositivo, é possível concluirmos que a representação da máquina está presente no jogo, como pode ser observado nas Imagens 5 e 6 a seguir:

Na Imagem 5, é possível perceber uma máquina que dispõe de quase todos os dispositivos descritos pela narrativa

kafkiana. Mostram-se as agulhas dispostas em forma de rastelo sobre o corpo do indivíduo que se encontra deitado, amarrado nos pés e nas mãos por correias firmes que o imobilizam. Na Imagem 6, notamos também a presença de uma engrenagem que faz referência ao que era necessário para o funcionamento da maquinaria. No jogo, essa engrenagem é responsável pela progressão da narrativa, pois é ela que abrirá a porta da saída da prisão, o que confere à máquina uma função também central no sentido de desenvolver a trama. Não há a presença, no entanto, do algodão que cobre a cama; em vez disso, a cama apresenta-se como uma superfície metálica. Também não há a presença do tampão de feltro.

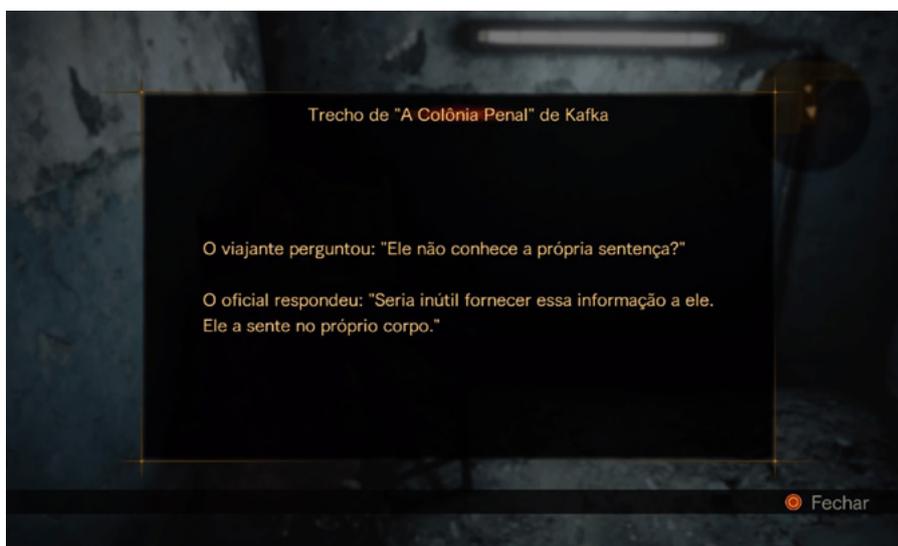


IMAGEM 7 – TRECHO DO CONTO NA COLÔNIA PENAL.

Além disso, há a presença de arquivos que contam com trechos escritos do livro, que anunciam, de certa forma, a existência da máquina de tortura no jogo. Momentos antes de o jogador se deparar com o dispositivo, ele encontra este arquivo:

O arquivo traz, portanto, trechos copiados do próprio que livro que, a partir do momento em que se apresentam dentro da narrativa do jogo, passam a dotar uma nova significação. Ou seja, a existência desse excerto, dentro do contexto do jogo, anuncia a máquina de tortura, a qual o jogador está prestes a

encontrar e que irá exercer função central para o prosseguimento do enredo. Pela referência ao livro, a parte da narrativa em destaque se relaciona com o próprio enredo do jogo no que diz respeito aos personagens e suas condições de estarem expostos a um experimento cruel sobre o qual eles não possuem conhecimento de quem o conduz, em um primeiro momento, e quais os objetivos para com eles. Ademais, o excerto remonta a importância da experiência física para a compreensão dos sentidos da pena a que o indivíduo fora condenado.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir das análises expostas, ainda que as reconheçamos em processo a ser continuado, concluímos que as traduções dos elementos na narrativa *Na colônia penal*, de Franz Kafka, no jogo eletrônico *Resident Evil: Revelations 2*, ampliam os significados da obra kafkiana, renovando-a através de uma linguagem de signos visuais em uma plataforma digital e contemporânea, que dialoga com os novos modelos artísticos proporcionados pela produção eletrônica. Dessa forma, as discussões propostas por Kafka em suas obras mantêm-se acesas na contemporaneidade, e é preciso que lancemos um olhar analítico sobre as plataformas que aproximam a literatura dos jogos eletrônicos, estreitando o diálogo entre essas duas áreas, a fim de que se abram cada vez mais espaços de reflexão que se preocupem com essas manifestações artísticas ainda pouco lembradas pelos estudos literários.

REFERÊNCIAS

BLANCHOT, Maurice. **A parte do fogo**. Rio de Janeiro: Rocco, 1997.

CARONE, Modesto. **Tradução e posfácio**. In: KAFKA, Franz. **O Veredicto / Na colônia penal**. São Paulo: Companhia das Letras, 2019.

JAKOBSON, Roman. **Lingüística e comunicação**. São Paulo: Editora Cultrix, 1999.

KAFKA, Franz. **O Veredicto / Na colônia penal**. São Paulo: Companhia das Letras, 2019.

OLIVEIRA, Rodrigo Oliveira de. **Os videogames como forma de arte sob a perspectiva de Walter Benjamin**. Disponível em: https://www.academia.edu/25818479/Os_videogames_como_forma_de_arte_sob_a_perspectiva_de_Walter_Benjamin_-_Intercomsul_2016. Acesso em: 29 jul. 2019.

PLAZA, Julio. **Tradução Intersemiótica**. São Paulo: Perspectiva, 2013.

REVIL. REVIL, 1999. **Resident Evil: Revelations 2**. Disponível em: <https://residentevil.com.br/resident-evil-revelations-2/>. Acesso em: 08 mai. 2019.